

## SEPEDA MOTOR SEBAGAI SUMBER IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS

**Puguh Dwi Utomo**

S1 Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya

e-mail : [puguhdwiutomo@gmail.com](mailto:puguhdwiutomo@gmail.com)

**Drs. M. Sattar, M.Pd.**

e-mail : [emesteer1@gmail.com](mailto:emesteer1@gmail.com)

S1 Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya

### ABSTRAK

Dalam perkembangan seni rupa kontemporer dengan berbagai keunikan bentuk media teknik merangsang penulis dalam berkreasi, dengan beberapa riset hingga menampilkan karya seni lukis. Dalam karyanya peneliti mengangkat tema berupa objek perangkat sepeda motor yang menampilkan beberapa onderdil mesin sepeda motor. Dengan mengemasnya kedalam seni lukis sebagai akibat perkembangan seni rupa kontemporer saat ini. Karya seni lukis ini menceritakan bagaimana kehidupan pribadi penulis dengan beberapa problem dalam kehidupannya. Dengan ditampilkan pada media kanvas. Penciptaan seni lukis ini bercerita bagaimana kehidupan pribadi penulis yang mempunyai kekaguman pada sesuatu yang berhubungan dengan sepeda motor yang ditampilkan pada kanvas sehingga lebih mudah penyampaian pesan dalam bentuk visual. Dan ditampilkan layaknya seperti karya dua dimensi, sebagai interior pada dinding.

*Kata kunci: sepeda motor, sumber ide, penciptaan, seni lukis*

### ABSTRACT

The development of contemporary art that has a lot of unique media techniques had been stimulated the writer to deal with some reserachs to create the work of art paintung. The motorcycle device had been inspired the writer as the theme in his work. Furthermore, the writer potrayed some parts of motorcycle engines by represent them in his art painting as the result of contemporary art development nowadays. This art work teels the personal life of the author dealing with his problem and resepsent it on canvas as the media. The creation of his painting depicts the story of the author's personal life that admire to many objects that related to motorcycle. The writer hope that canvas will be easy to be understood in expressing his massages visually. This painting dysplayed just like two-dimensional work, as the interior wall.

*Keyword : motorcycle, idea, created, painting*

**UNESA**  
Universitas Negeri Surabaya

## **PENDAHULUAN**

Peneliti mulai berkesenian dimulai sejak dibangku taman kanak-kanak hingga saat ini menempuh jalur pendidikan setara satu pendidikan seni rupa di Universitas Negeri Surabaya, ketertarikan penulis akan mengolah beberapa teknik dan media lukis sudah berlangsung sejak awal tahun 2012. Ketertarikan terhadap seni lukis diwujudkan dengan beberapa karya lukis dengan media di atas kanvas.

Sebelum peneliti menempuh pendidikan di Universitas Negeri Surabaya dan memilih jalur kekarya sebagai penciptaan skripsi, memang dasar dari awal penulis sangat tertarik dalam dunia seni rupa terutama seni lukis. Mulai dari beberapa prestasi dalam dunia seni, baik dalam lomba seni lukis, melukis di media helm, desain, hal ini yang membuat penulis memilih mengambil penciptaan dalam pengerjaan skripsi ini.

Selain dari latar belakang peneliti dalam berkesenian dan ketertarikannya terhadap seni lukis, penciptaan ini juga dilatar belakangi dengan mulai berkembang pesatnya seni rupa kontemporer di Indonesia saat ini, ditandai banyak seniman-seniman muda yang bermunculan dalam seni rupa kontemporer Indonesia. Dengan berbagai macam eksplorasi media hingga bentuk presentasi karya, dapat terlihat pada pergelaran pameran Artjog, yaitu festival, pameran, dan pasar seni rupa kontemporer yang digelar tahunan di lokasi Taman Budaya Yogyakarta, seni rupa nusantara di galnas, biennale jatim, dan beberapa kompetisi seni rupa bergengsi seperti Bandung Contemporary Art Award, Indonesia Art Award dan beberapa kompetisi bergengsi lainnya yang banyak melibatkan seniman-seniman muda. Dan semua karya yang ditampilkan memang tergolong karya seni yang indah.

Dalam Gelaran Almanak Seni Rupa Jogja 1999-2009 seni rupa kontemporer secara umum diartikan sebagai seni rupa yang berkembang masa kini, karena kata “kontemporer” itu sendiri berarti masa yang sezaman dengan penerus atau pengamat atau saat ini (Dahlan, 2009:24).

Seni rupa adalah salah satu bentuk kesenian yang berkembang. Indonesia adalah negara yang perkembangan seninya cukup dan mulai diperhitungkan secara regional maupun internasional. Terbukti dari daya tarik dan potensi seni rupa Indonesia yang unik dan selalu menjadi incaran di pameran penting lain baik dalam maupun pada beberapa negara.

Keanekaragaman kecenderungan baik aliran, gaya, sejarah, kepribadian, dan pemikiran yang dimiliki oleh seni rupa Indonesia adalah modal yang kuat para seniman untuk bersama-sama dalam melakukan terobosan-terobosan itu. Selain bentuk keanekaragamannya, lahirnya banyak perupa dari segi kualitas maupun kuantitas menjadi alasan pula mengapa seni rupa Indonesia demikian ramai dengan segala kecenderungan itu, baik kecenderungan yang terjadi pada wacana atau tren ideologi maupun terjadinya debat pendapat dengan berbagai masalah.

Dalam seni rupa, seni lukis banyak sekali yang memulai dengan eksplorasi dan eksperimen dengan benda-benda yang mungkin tidak lazim dan aneh, adanya beberapa ide-ide baru yang telah muncul. Penulisan dalam penelitian ini menjelaskan bagaimana seni lukis dengan media kanvas sebagai media eksplorasi dalam menciptakan karya seni lukis kontemporer. Karya lukis ini sebenarnya lebih kepada membuka sisi lain dari kehidupan yang di jalani penulis selain sebagai perupa. Penulis juga mempunyai hobi selain menciptakan karya dalam seni rupa khususnya seni lukis. Yaitu, peneliti juga menggeluti hobi di bidang otomotif khususnya sepeda motor.

Penyajian karya seni lukis yang ditampilkan dalam bentuk dua dimensi memiliki pandangan lain tentang kehidupan yang selalu mempunyai sisi lain, setiap objek pada karya ini memiliki makna setiap kehidupan pasti ada sisi lain yang dijalani sebagai penyeimbang agar tidak hanya terpaku pada satu titik saja, yang diartikan ketika dalam kehidupan semua yg kita impikan tercapai pasti akan ada impian lain yang ingin kita capai.

Peneliti menampilkan bagian-bagian perangkat sepeda motor karena saya mempunyai hobi di bidang sepeda motor dan dikombinasikan dengan objek lain. Lukisan tersebut ditampilkan dalam beberapa karya dua dimensi dengan media kanvas, dimana tiap masing-masing karya memiliki makna yang menjelaskan secara singkat tentang hubungan antara perangkat otomotif khususnya sepeda motor dan manusia. Secara visual ditampilkan dengan simbol-simbol sebagai penjelas.

Visual objek tersebut disajikan kedalam seni lukis berdasar imaji *surrealisme murni*, yang menurut diksi rupa berarti dimana seniman menggunakan teknik-teknik akademik untuk menciptakan ilusi yang tampak absurd. (Susanto, M. 2012:386) Karya *surrealisme* memiliki unsur kejutan, tidak terduga, ditempatkan berdekatan satu sama lain tanpa alasan yang jelas.

## METODE



Dalam proses penciptaan seni lukis, secara umum penulis mengadaptasi beberapa metode yang lazim di gunakan secara praktis dengan melakukan pendekatan yang berbeda. Pendekatan yang dilakukan di antaranya dengan Eksplorasi di antaranya eksplorasi konsep, mengeksplorasi-analisis, dan eksplorasi estetik. Sebagai tahap berikutnya adalah Improvisasi; pembentukan dan penggalan berbagai aspek visual artistik. Tahap evaluasi; mengevaluasi berbagai relasi aspek ide, eksekusi artistik dan segala sesuatu yang berkaitan pada kedalaman impresi dan ekspresi yang disajikan semacam pengendalian dan pengendalian emosional.

Hawkins dalam bukunya *Creating Through Dance* yang diterjemahkan oleh RM. Soedarsono (2001:207), menyebutkan; penciptaan seni lukis dan seni tari yang baik, selalu melewati tiga tahap: pertama exploration (eksplorasi); kedua improvisation (improvisasi); dan yang ketiga forming (pembentukan atau komposisi). Dalam Hubungan ini Hadi (2003: 24,29,40) menerjemahkan, metode tersebut meliputi: eksplorasi, improvisasi, dan forming (pembentukan). Eksplorasi yang dimaksud dalam hal ini menurut penulis adalah sebagai langkah awal dari suatu penciptaan karya seni. Tahap ini termasuk berpikir, berimajinasi, merasakan dan merespon objek yang dijadikan sumber penciptaan; Improvisasi tahap ini memberikan kesempatan yang lebih besar bagi imajinasi, seleksi dan mencipta dari pada tahap eksplorasi.

Sebuah tahapan pencarian dan penggalan ide-ide kreatif sekaligus mengeksplorasi materi-materi teknis maupun non teknis dalam pemecahan masalah atau suatu proyek desain yang memaksimalkan fase eksplorasi ide-ide yang sudah diketahui. Proses penciptaan seni yang penulis lakukan didasari pada prioritas kebaruan, kedalaman, dan aktualisasi tertentu misalnya kadar perenungan, keuletan mengeksplorasi ruang-ruang imajiner untuk menggali ide-ide baru, keberanian mencoba hal baru, eksplorasi yang liar nyaris tak terbatas sehingga dapat memetik ide kreatif yang lebih segar.

Kemunculan ide kreatif berangkat dari pengaruh lingkungan penulis yang hampir setiap hari berinteraksi dengan perangkat-perangkat yang berhubungan dengan sepeda motor dan mesin itulah yang mendorong timbulnya ide untuk membuat karya seni lukis bertemakan ikon perangkat sepeda motor sebagai bentuk visual dalam karya lukis.

Penulis sendiri menyadari bahwa seni bersifat emosional. Pada setiap kali penciptaan karya, penulis selalu menuangkan emosi dan rasa pada setiap karya yang diciptakan. Penulis menyadari bahwa ketika membuat karya akan timbul rasa kepuasan yang dialami oleh penulis. Apa yang dilakukan dan dirasakan oleh penulis secara tidak sadar sudah memenuhi kebutuhan interaktif.

“Kebutuhan integrative adalah menikmati keindahan, mengapresiasi, dan mengungkapkan perasaan keindahan (Bahari, 2008:45)”.

Dalam melakukan eksperimentasi, ada lima komponen kreativitas produksi dari gagasan baru yang bernilai yang ditawarkan oleh Sternberg dan Lubart dalam Myers, (2004: 102-104), yang meliputi: komponen pertama adalah keahlian. Semakin banyak gagasan dan citra yang kita peroleh melalui pembelajaran yang terakumulasi, semakin banyak banyak kesempatan yang kita miliki untuk mengkombinasikan blok-blok bangunan dengan cara kreatif.

Komponen kedua adalah keterampilan-keterampilan berpikir imajinatif. Dalam momen-momen kreativitas, kita melihat segala hal dengan cara-cara baru, mengenali berbagai pola dan menciptakan berbagai hubungan.



Setelah menguasai analisis-analisis mendasar dari sebuah persoalan, kita mendefinisikan ulang atau mengeksplorasinya dengan cara baru.

Komponen ketiga adalah kepribadian yang senang bertualang. Pribadi yang kreatif mampu menanggung ketaksaan (ambiguity) dan risiko, gigih dalam mengatasi berbagai rintangan, dan berusaha mencari pengalaman baru.

Komponen keempat adalah motivasi intrinsik. Masyarakat akan menjadi lebih kreatif ketika mereka merasa termotivasi terutama oleh kepentingan, kesenangan, kepuasan dan tantangan dari kerja itu sendiri alih-alih oleh berbagai tekanan dari luar.

Komponen yang kelima adalah lingkungan yang kreatif. Gagasan-gagasan yang baru dan bernilai sering kali dicetuskan, didukung dan disaring oleh banyaknya hubungan. Kelima gagasan di atas telah memberikan dorongan dan rangsangan batin untuk menumpahkan segala kegelisahan diri dengan melakukan eksperimentasi membuat desain karya lukis dalam bentuk sketsa pada kertas menggunakan pensil agar pengalaman-pengalaman masa lalu yang terekam dalam memori, terstimulasi untuk menggali potensi imajinasi yang ada, sehingga dapat melahirkan motif-motif serta ide-ide yang cemerlang. Desain-desain tersebut diseleksi kemudian beberapa dipilih untuk direkonstruksi, serta dielaborasi untuk menjadi rancangan yang akan diwujudkan dan dipakai sebagai acuan dalam penciptaan karya seni lukis. Sketsa yang terpilih dalam hal ini, tidak serta-merta ditransfer langsung untuk diwujudkan ke dalam karya, melainkan dipertimbangkan dengan cermat menyangkut ide, estetika, dan artistik, bahkan adakalanya tidak terpakai sama sekali, karena dianggap belum representatif dengan gagasan yang diinginkan.

Dalam pemilihan bahan, alat dan teknik. Peneliti memilih bahan kanvas sebagai media seni lukis dan kuas sebagai alat untuk menciptakan karya seni lukis. Dalam penciptaan ini peneliti menggunakan cat acrylic sebagai bahan pewarnaan karya seni lukis.

Dalam proses pembuatan karya seni lukis. Peneliti menggunakan teknik basah dan plakat. Teknik basah adalah sebuah teknik dalam menggambar atau melukis yang menggunakan medium yang bersifat basah atau menggunakan medium air dan minyak cair, seperti cat air, cat minyak, tempera, tinta, dan lain-lain (Susanto, M.2012:395).

Dari penjelasan tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa teknik basah dianggap mempermudah dan mempercepat proses pembuatan karya seni lukis sekaligus lebih mudah dalam melakukan eksplorasi pada karya seni lukis.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN PROSES PENCIPTAAN SENI**

Pada saat menciptakan seni banyak tantangan yang harus dihadapi oleh seorang seniman karena sebuah karya seni harus dapat dijelaskan secara bentuk, isi dan konsep seperti yang telah di utarakan oleh (Soedarso, 2006:127):

Banyak masalah yang timbul dalam penciptaan seni, baik masalah teoritis maupun teknis, seperti hubungan antara bentuk dan isi dalam seni, hubungan antara bentuk yang ingin dicapai dengan bahan dan teknik pembuatannya, atau hubungan antara seni dan teknologi pada umumnya, teori yang menyangkut bentuk-bentuk yang baik mengenai bentuk komposisi, proporsi, dan balance.

Dari simpulan di atas hasil karya seni didorong kelahirannya oleh banyak motivasi dan pengalaman mengolah media ,bahan dan teknik. Karya seni lahir karena keinginan manusia akan hal-hal yang indah, ada yang karena kehendak manusia untuk berkomunikasi dengan sesamanya, dan ada pula yang didorong oleh desakan untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari. Seni murni atau fine art adalah seni yang lahir karena murni dorongan seni estetika, yaitu keinginan akan pengkomunikasian atau pengekspresian hal-hal yang indah yang dirasakan atau dialami seseorang tanpa adanya maksud lain diluarnya, Menurut Susanto (2002:65) menerangkan bahwa “Konsep adalah pokok pertama yang mendasari keseluruhan pemikiran. Konsep biasanya hanya ada dalam pikiran atau kadang-kadang tertulis secara singkat”.

Dari kesimpulan diatas seorang seniman di haruskan berani menyampaikan penciptaan ide yang besar kepada dunia luas, meskipun masyarakat kurang merespon hasil karya seni kita. Karena karya seni yang indah adalah karya seni yang memiliki corak dan gaya masing masing, serta konsep cenderung dipikirkan secara singkat.

Kesimpulan tentang pemaparan di atas adalah sebuah karya seni yang kelahirannya didorong oleh keinginan menciptakan sebuah hal-hal yang indah antara bentuk dan isi. Setiap seniman harus memiliki watak yang berani menyampaikan sebuah kebenaran dan keindahan, sehingga seorang seniman harus mempunyai gaya cipta

seninya sendiri sehingga menambah warna di ranah keseni rupa Indonesia dan Mancanegara. oleh karena itu muncul usaha dari sekelompok orang untuk memamerkan dan mendatangkan seni di tengah-tengah masyarakat dengan cara melakukan kebebasan berekspresi di ruang publik. ekspresi yang ditampilkan adalah ekspresi yang mencoba memotret permasalahan-permasalahan yang terjadi dan dialami langsung oleh penulis didalam kehidupan sehari-hari. Permasalahan ini mencakup aspek kehidupan pribadi penulis sendiri. Melalui media seni dan dilatar belakangi oleh kehidupan pribadi, hubungan antara realita, pengalaman, dan ekspresinya bersifat dialektis. Penulis menjadikan media kanvas sebagai media penciptaan karya.

Teknik seni lukis yang sering digunakan adalah teknik basah dan plakat. Merupakan teknik melukis yang menggunakan cat air, cat akrilik, atau cat minyak dengan sapuan warna cat yang tebal dan kental, sehingga lukisan yang dihasilkan akan tampak pekat atau menutup seluruh medianya.

Teknik basah dan plakat sering digunakan oleh pelukis profesional untuk menghasilkan sebuah lukisan menawan dan mempunyai nilai keindahan. Media yang digunakan pada teknik basah dan plakat ini yaitu dapat berupa kertas lukis, kanvas, dan medium lainnya. Seni lukis lahir karena adanya kerinduan penulis untuk merespon kreativitas yang berasal dari pengalaman dan kehidupan sehari-hari dengan segala problematikanya. Teknik melukis adalah suatu dasar untuk bekal penciptaan karya seni lukis (Winarno, 2002:14). Dalam membuat karya seni lukis teknik memang diperlukan sebelum menginjak awal eksplorasi karya seni lukis, dengan beberapa praktek yang dilakukan.

Dalam proses penciptaan karya seni lukis ini peneliti memerlukan suatu metode untuk menguraikan secara rinci tahapan-tahapan yang dilakukan dalam proses penciptaan, sebagai upaya dalam mewujudkan karya seni. Karya lukis tidak hanya memfokuskan pada visual saja, kita harus memperhitungkan karya yang kita ciptakan. Banyak hal yang membuat suatu karya seni lukis menjadi lebih berbobot. Mulai dari penjelasan yang menyeluruh tentang judul, media, maksud dan tujuan, serta konsep yang mampu bersifat universal dari karya seni lukis itu sendiri. Dengan imajinasi seniman, kekuatan terbesar adalah kreatif dan keberanian melalui kode, tanda, simbol, warna dan bentuk dalam karya-karyanya.

#### **Proses dan hasil visualisasi karya**

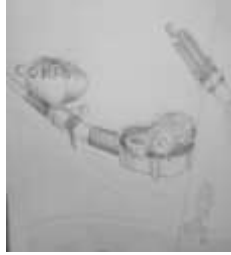
Dalam proses pembuatan desain menggunakan sketsa pada kertas. Pembuatan desain karya dan sekaligus menentukan skala yang ingin ditentukan oleh penulis.



Gambar 1 dok. Penulis



Gambar 2 dok. Penulis



Gambar 3 dok. Penulis

### **Menyiapkan media kanvas**

Dalam proses pembuatan media kanvas dengan menggunakan bahan kain kanvas/blacu, kayu, paku dan lem kayu dirangkai menjadi satu, dibuat sesuai dengan ukuran desain yang sudah ditentukan sebelumnya dan dilapisi dengan campuran cat tembok dan lem kayu.



Gambar 4 dok. Penulis

### **Penerapan sketsa pada media kanvas dan pewarnaan objek pada karya**



Gambar 5 dok. Penulis

Dalam proses pewarnaan penulis menggunakan teknik basah dan plakat. Dimana merupakan teknik melukis yang menggunakan cat air, cat akrilik, atau cat minyak dengan sapuan warna cat yang tebal dan kental, sehingga lukisan yang dihasilkan akan tampak pekat atau menutup seluruh medianya dan di aplikasikan di sebuah media kanvas.



Gambar 6 dok. Penulis



Gambar 7 dok. Penulis



Gambar 8 dok. Penulis

### Hasil karya 1, 2, dan 3

Dalam karya 1 ini, peneliti memberikan judul “candu”



Gambar 9 dok. penulis

Pada karya ke-2 penulis memberikan judul “antara hidup dan mati dalam sebuah kekaguman”





Gambar 10 dok. Penulis

Pada karya ke-3 ini penulis memberikan judul “tentukan pilihan”



Gambar 11 dok. Penulis

## **IDE, KONSEP DAN PESAN KARYA 1, 2, 3**

### **Ide Karya 1**

Berawal dari kehidupan pribadi penulis yang mempunyai kesenangan dan kekaguman pada mesin yang berhubungan dengan sepeda menjadikan diri saya terdorong untuk menciptakan karya ini, Rasa kekaguman terhadap mesin yang lebih utama mesin dan perangkat sepeda motor yang berhubungan dengan kecepatan dan rasa ingin tahu yang besar membuat penulis merasakan kecanduan yang berlebih.

### **Konsep Karya 1**

Pada lukisan 1 ini penulis ingin menggambarkan sebuah keadaan dimana pada sisi lain di kehidupan penulis sudah terpengaruh rasa kecanduan terhadap mesin dan perangkat sepeda motor. Penulis bisa merasakan kepuasan dan kenikamatan dalam hati ketika membahas dan melakukan sesuatu yang berhubungan dengan sepeda motor.

### **Pesan Karya 1**

Di visualisasi karya ini penulis ingin menyampaikan dimana tampak sebuah objek bagian tubuh manusia yang melambangkan diri penulis yang terbagi menjadi dua, dibagian sisi lain tubuh terdapat beberapa perangkat mesin sepeda motor yang melambangkan dua sisi kehidupan penulis.

Dalam tubuh tersebut seolah sudah tidak tampak seperti tubuh manusia pada umumnya. Sebagian tubuh sudah dipenuhi oleh perangkat-perangkat mesin sepeda motor yang mulai menguasai setengah dari tubuhnya. Tubuh dan objek terlihat tidak utuh karena sengaja dibuat agar lebih terlihat rasa kecanduan yang berlebih.



### **Ide Karya 2**

Berawal dari banyaknya kejadian kecelakaan lalu lintas yang sebagian besar dialami oleh pengendara sepeda motor yang tersebar diberbagai media. Penulis mulai merasakan ketakutan akan terjadinya hal buruk yang menimpa dirinya ketika menjalani hobi yang berhubungan dengan sepeda motor.

### **Konsep Karya 2**

Di dalam karya ini penulis merasakan ketakutan dengan resiko buruk pada hobi yang ditekuninya. Penulis merasakan ketakutan akan terjadinya hal buruk seperti kecelakaan yang bisa menyebabkan hilangnya sebuah nyawa. Menurut penulis pada hobi yang berhubungan dengan mesin dan sepeda motor mempunyai resiko yang sangat tinggi, misalnya saja beberapa teman dari penulis sudah mengalami hal-hal buruk seperti kecelakaan yang ringan dan bahkan menyebabkan resiko kematian. Penulis menyadari bahwa resiko yang dihadapi adalah antara hidup dan mati, oleh sebab itu penulis merasakan ketakutan yang mendalam. Fenomena yang sering terjadi dijalanan adalah kecelakaan yang dialami pengendara sepeda motor.

### **Pesan Karya 2**

Dalam karya ini penulis ingin menyampaikan rasa ketakutanya terhadap resiko besar maupun kecil yang akan diterima atas hobi yang berhubungan dengan perangkat mesin dan sepeda motor.

### **Ide Karya 3**

Dalam karya ke 3 ini penulis dihadapkan pada sebuah pilihan antara pergi dan meninggalkan atau tetap menjalani hobi yang berhubungan dengan sepeda motor. Penulis mulai merasa kesulitan dalam memenuhi tanggung jawab di luar hobi yang berhubungan dengan mesin dan sepeda motor sehingga penulis terdorong untuk menyampaikannya melalui sebuah karya seni lukis karena menurut penulis bahasa rupa dalam sebuah karya seni lukis lebih muda disampaikan dan di pahami.

### **Konsep Karya 3**

Dalam karya 3 ini penulis menggambarkan tentang kebimbangan yang di alaminya karena harus memilih antara keluar dan pergi untuk meninggalkan atau tetap menjalani hobi yang berhubungan dengan mesin dan sepeda motor. Ke bimbangan yang di alami oleh penulis lebih di karenakan penulis mulai merasakan banyak waktu yang terbuang di dalam hidupnya dan juga telah banyak biaya yang cukup besar untuk menekuni hobi yang berhubungan dengan mesin dan sepeda motor, untuk biaya bahan bakar setiap satu bulan penulis harus mengeluarkan biaya kurang lebih Rp. 500.000/ bulan. Seringnya terjadi kenaikan harga bahan bakar minyak di Indonesia juga menjadi penyebab ke bimbangan yang di alami oleh penulis

### **Pesan Karya 3**

Di sini penulis menggambarkan latar belakang yang terdiri dari dua sisi, yaitu satu sisi berwarna hitam putih dan sisi lainnya dengan warna yang lebih terang dan cerah. Terdapat simbol berupa tubuh berkepala labu, simbol ini menggambarkan penulis yang sedang mengalami kebimbangan dan kebingungan sedangkan simbol ikon-ikon perangkat sepeda motor menggambarkan tentang bayangan-bayangan dalam perenungan yang di alami oleh penulis ketika harus menentukan pilhan untuk keluar dan meninggalkan atau tetap menjalani hobi yang berhubungan dengan mesin dan sepeda motor. Adapun sisi dengan warna yang terang dan cerah, sisi ini melambangkan kemeriaan dan kesenangan yang menjadi pertimbangan berat bagi penulis untuk keluar dari hobi yang berhubungan dengan sepeda motor.

## **PENUTUP**

### **Simpulan**

Penciptaan karya yang bertema “Sepeda Motor Sebagai Sumber Ide Penciptaan Karya Seni Lukis” sepeda motor sendiri merupakan alat transportasi yang umum dimasyarakat khususnya Indonesia. Di Indonesia yang

sebagian besar masyarakatnya menjadi pengguna sepeda motor, hal ini yang menyebabkan banyak bermunculan hobi-hobi yang berhubungan dengan alat transportasi yaitu sepeda motor. Hobi yang berhubungan dengan sepeda motor terbilang cukup berkembang pesat dikalangan anak muda, tidak sedikit dari mereka yang mengungkapkan kreatifitas melalui media motor. Salah satu contoh yaitu, perubahan yang diterapkan pada mesin sepeda motor supaya mendapat kecepatan yang lebih tinggi, hal ini sengaja dilakukan oleh beberapa penghobi untuk memenuhi hasrat kepuasan hati maupun ajang pembuktian. Ide awal peneliti dalam menciptakan karya seni lukis yang menggunakan ikon perangkat sepeda motor sebagai objek karya seni lukis berawal dari Konsep yang merumuskan gejala yang terjadi dalam lingkungan kehidupan dan kehidupan pribadi peneliti. Gejala itu muncul ketika peneliti mengamati dan merasakan di dalam lingkungan dan kehidupan pribadinya yang hampir setiap hari berhubungan dengan alat transportasi yaitu sepeda motor. Hal ini yang menyebabkan timbul perasaan yang mendalam pada diri peneliti untuk mengungkapkannya dalam sebuah karya seni lukis. Peneliti merasa terdorong untuk mengemas rasa tersebut didalam sebuah bentuk visual sebagai bentuk eksistensi diri.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Bahari, Noryan. 2008. *Kritik Seni*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar.
- Dahlan, M. M. 2009. *Gelaran Almanak Seni Rupa Jogja 1999-2009*. Gelaran Budaya: Yogyakarta.
- Gie, The Liang. 1996, *Filsafat Seni*. PUBIB:Yogyakarta.
- Kartika,Dharsono.2004.*Seni Rupa Modern*. Bandung. Rekayasa sains.
- S. P, Soedarso.2006.*Trilogi Seni, Penciptaan Eksistensi dan Kegunaan Seni*. Yogyakarta. ISI Yogyakarta.
- Santo,Tris.2012.*Menjadi Seniman Rupa*.Jakarta. Metagraf.
- Sugiharto,Bambang.2002.*wacana kritik seni rupa di Indonesia, Sebuah Telaah Kritik Jurnalistik dan Pendidikan Kosmologis*.Nuansa.Bandung.
- ,2013.*Untuk apa seni?*.Bandung.Matahari.
- Susanto, Mikke. 2002. *Diksi Rupa Kumpulan Istilah Seni Rupa*. Yogyakarta. Kanisius
- ,2012. *Diksi Rupa Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta:Dicti Art Lab dan djagad Art House.
- Susanto,Rusnoto.2010.*Surya Seni*.Yogyakarta.Program Pasca Sarjana ISI Yogyakarta.
- Sumartono. 2004. *Outlet, Yogya dalam Peta Seni Rupa Kontemporer Indonesia*. Yogyakarta. Yayasan seni cemeti.
- Tim Skripsi Jurusan Seni Rupa. 2003. *Buku Pedoman Penulisan Skripsi*. Surabaya:Unesa University Press.
- Winarno. 2014. “Seni Lukis Di Luar Batas Konvensional”. Dalam *Urma*, Vol. 3/Nomor 1/Maret. Surabaya. UNESA.